Créer un compte Se connecter

Article Discussion Lire Modifier le code Historique Rechercher

WIKIPÉDIA
L'encyclopédie libre

Navigation
Accueil
Portails thématiques
Article au hasard
Contact

Contribuer
Débuter sur Wikipédia
Aide
Communauté
Modifications récentes
Faire un don

Imprimer / exporter
Créer un livre
Télécharger comme PDF
Version imprimable

Outils
Pages liées
Suivi des pages liées
Importer un fichier
Pages spéciales
Adresse de cette version
Information sur la page
Élément sur Wikidata
Citer cette page

Autres langues
العربية
Català
Čeština
Deutsch
English
Español
Suomi
Bahasa Indonesia
Italiano
日本語
한국어
Nederlands
Polski
Português
Русский
Simple English
Svenska
Türkçe
Українська
中文
Modifier les liens

Plug and Play

(Redirigé depuis Plug and play)

Cet article est une ébauche concernant l'informatique.

Vous pouvez partager vos connaissances en l'améliorant (**comment ?**) selon les recommandations des projets correspondants.

Cet article ne cite pas suffisamment ses sources (mars 2012).

Si vous disposez d'ouvrages ou d'articles de référence ou si vous connaissez des sites web de qualité traitant du thème abordé ici, merci de compléter l'article en donnant les références utiles à sa vérifiabilité et en les liant à la section « Notes et références » (modifier l'article).

Le **Plug and Play** (l'abréviation **PnP** est également utilisée), qui signifie « connecter et jouer » ou « branche et utilise », est une procédure permettant aux périphériques récents d'être reconnus rapidement et automatiquement par le système d'exploitation dès le branchement du matériel, et sans redémarrage de l'ordinateur. Cette procédure permet l'installation en requérant un minimum d'intervention de la part de l'utilisateur, sans installation de logiciel dédié, et donc en minimisant les erreurs de manipulation et de paramétrage.

Il existe plusieurs appellations ou acronymes qui recouvrent le même concept (tous sont d'origine anglaise) : PnP, et *hot-swapping* (littéralement « échange [de périphériques] à chaud »). Le terme Plug-and-Play est en général associé à Microsoft, qui l'utilisa en référence à son système d'exploitation Windows 95. D'autres systèmes d'exploitation supportaient déjà ce genre de périphériques, comme celui du Macintosh depuis ses débuts en 1984 [réf. nécessaire], mais ils utilisèrent tous la même dénomination.

L'expression française « prêt-à-tourner » a été proposée [réf. nécessaire] par l'office québécois de la langue française en 2006.

Les périphériques véritablement PnP le sont à deux niveaux : celui du matériel et celui du logiciel. Tout d'abord, l'ordinateur doit être capable de supporter l'ajout de nouveaux périphériques sans créer de problèmes physique ou électrique sur ces derniers. Par exemple certaines interfaces ne supportent pas le fait d'être branchées ou débranchées durant la mise sous tension sans créer des dommages irréversibles aux périphériques. La plupart du temps cela se traduit par des décharges électrostatiques aux divers composants électroniques. L'ordinateur doit également être capable de détecter les changements de configurations au fur et à mesure que les périphériques sont ajoutés et enlevés. Les connectiques USB et FireWire ont été conçues dans ce but.

Une forme plus restreinte de Plug-and-Play existe également pour des systèmes ne gérant pas ces changements dynamiques : le système « *power down, plug, power up, and play* » (« Éteindre, brancher, démarrer, et utiliser »).

Les débuts du Plug and Play ont été assez difficiles (bien souvent les périphériques Plug and Play n'avaient de « Plug and Play » que le nom, ils étaient souvent plus complexes à configurer que les périphériques non estampillés « Plug and Play »), c'est pour cette raison que le Plug and Play était surnommé parfois de façon satirique « *Plug and Pray* », littéralement, « branchez et priez » (pour que ça marche).

Articles connexes [modifier le code]

- Universal Plug and Play
- *Plug & Pray*, documentaire allemand

Portail de l'informatique

Catégories : Matériel informatique | Norme ou standard informatique

Dernière modification de cette page le 8 février 2014 à 18:34.

Droit d'auteur : les textes sont disponibles sous licence Creative Commons paternité partage à l'identique ; d'autres conditions peuvent s'appliquer. Voyez les conditions d'utilisation pour plus de détails, ainsi que les crédits graphiques. En cas de réutilisation des textes de cette page, voyez comment citer les auteurs et mentionner la licence.
Wikipedia® est une marque déposée de la Wikimedia Foundation, Inc., organisation de bienfaisance régie par le paragraphe 501(c)(3) du code fiscal des États-Unis.

Politique de confidentialité À propos de Wikipédia Avertissements Développeurs Version mobile